



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL

LORENA SANTOS DE CARVALHO

UMA ANÁLISE DA DIREÇÃO DE ARTE DE
OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS

BRASÍLIA - DF

2019

LORENA SANTOS DE CARVALHO

**UMA ANÁLISE DA DIREÇÃO DE ARTE DE
*OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora, do Curso de Comunicação Organizacional, da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Organizacional

Orientador: Felipe Polydoro

BRASÍLIA - DF

2019

Resumo

O presente trabalho tem por objetivo discutir alguns dos elementos que compõem a direção de arte no audiovisual, elementos como: cenografia, objetos, figurinos, maquiagem, e sua relação com cada personagem. E como sua composição. Foi escolhido o filme “*Os Excêntricos Tenenbaums*”, do diretor Wes Anderson, para analisar, e através da ferramenta de análise de imagens, ver como o filme dialoga com cada elemento da direção de arte, para melhor compreensão de como a imagem se comunica com o espectador e como ela transmite suas mensagens.

como a composição dos elementos dados à direção de arte, no cinema, é importante para a construção da identidade fílmica?

Palavras-chaves: Wes Anderson. Análise de imagem. Direção de arte. Comunicação. Audiovisual.

Abstract

The present study aims to discuss some of the elements that compose the art direction in the audiovisual, such as: set design, objects, costumes, make ups, and its relations with each character. It was chosen the movie “The Royal Tenenbaums”, from the director Wes Anderson, to analyze, and through the image analysis tool, to observe how the movie dialogues with each element of the art direction, to better comprehension of how the image communicates with the spectator and how it transmits its messages.

Keywords: Wes Anderson. Image analysis. Art direction. Communication. Audiovisual.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à alguns membros da minha família, pelo apoio/incentivo, e pela oportunidade de estudo. Agradeço ao meu primo JP, que me deu um apoio virtual de suma importância. E agradeço aos meus queridos amigos pelo acolhimento e pelo apoio mútuo, durante este ano de 2019. À Felipe Polydoro, pela orientação precisa, e a Universidade de Brasília pelo suporte durante estes seis anos e meio.

Muito obrigada!

“Na arte, a teoria jamais precede a prática, assim como tampouco a comanda. É o contrário que sempre se produz. Aqui, sobretudo nos começos, tudo é questão de sensibilidade. É somente pela sensibilidade, principalmente no início, que se chega a alcançar o verdadeiro na arte.” (Kandinsky)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
1.1 Apresentação do tema.....	8
1.2 Problema de pesquisa	8
1.3 Objetivos	9
1.4 Justificativa.....	9
1.5 Estrutura do trabalho.....	11
2. DIREÇÃO DE ARTE	12
2.1 Como surgiu:.....	13
2.2 Funções da direção de arte	14
2.2.2 Departamento de arte	14
2.2.3 Direção de arte	14
2.2.4 Coordenação de arte:.....	16
2.2.5 Assistência de arte	16
2.2.6 Cenografia	17
2.2.7 Produção de objetos	17
2.2.8 Efeitos especiais.....	18
2.2.9 Figurinista	19
2.2.10 Maquiador.....	20
3 ELEMENTOS DA DIREÇÃO DE ARTE	20
3.1 Pesquisa.....	20
3.2 Cor.....	22
3.4 Paleta de cores	23
3.5 Textura	24
3.6 Período do filme	24
3.7 Plasticidade do filme	25
3.8 Direção de arte como elemento autônomo	26
4 O CINEMA DE WES ANDERSON.....	26
4.1 A Estética de Anderson	30
5 ANÁLISE DE OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS.....	35
5.1 Metodologia.....	35
5.2 Resumo do filme Os Excêntricos Tenenbaums	35
5.3 Análise das imagens	37
6 CONCLUSÃO.....	52

7 REFERÊNCIAS	53
----------------------------	-----------

1. INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação do tema

Visto que é no departamento de direção de arte onde nascem as ideias e conceitos visuais da principal linguagem visual fílmica, compreender sobre essa estética visa uma maior compreensão da imagem em movimento. Conforme Hamburger (2014), é no espaço físico que o filme acontece, portanto, cada elemento traz a importância da direção de arte no que concerne à leitura psicológica e emocional dos personagens. Os recursos da direção de arte são utilizados como dialetos que expressam códigos e metáforas, para representar, assim, a linguagem visual do mundo cinematográfico.

A direção de arte é a linguagem visual do conceito fílmico e de todos os seus sentidos que se objetivam transmitir. Conforme meu interesse pelos conceitos plásticos visuais da direção de arte, observei e analisei meticulosamente os componentes visuais, bem como e seus detalhes, nas cenas encontradas na obra *Os Excêntricos Tenenbaums*, do diretor Wes Anderson.

Anderson é um diretor conceitual, que se destaca no quesito direção de arte, devido aos seus detalhes serem minuciosamente bem apurados. Além disso, o diretor é conhecido por seus enquadramentos simétricos e pelo uso das cores em tons pastéis, que acabam remetendo bastante a estética *retrô*, enfatizando o seu interesse pela nostalgia, em suas obras audiovisuais, o que traz aos seus trabalhos uma temporalidade nunca muito clara ou exata.

1.2 Problema de pesquisa

A problemática do projeto se dá pelo entendimento da construção dos elementos dados à direção de arte, no cinema, e sua importância para a construção da identidade fílmica. Procura-se entender, ainda, como determinada paleta de cores tem sua importância em dada cena.

Compreender como as escolhas dos figurinos dialogam na construção dos cenários e disposição de objetos ao seu redor, bem como os códigos e elementos

visuais evidenciam a poética na obra e se articulam para a produção do sentido da narrativa, além da aplicação de conceitos estudados na análise fílmica.

Dessa forma, o estudo realizado apresenta o contexto da direção de arte e a importância de cada função para a construção fílmica. Para obter maior entendimento sobre o assunto do respectivo trabalho, foram pesquisados embasamentos teóricos de alguns autores como: Hamburger, Butruce, LoBrutto, e Bellantoni.

Com base para o desenvolvimento da pesquisa, e como meio para se chegar ao objetivo dentro do trabalho proposto, foram estudados os conceitos que constituem a obra plástica do autor, como também sua direção de arte

1.3 Objetivos

O trabalho desenvolvido tem como principal objetivo dar ênfase às análises das cenas escolhidas e mostrar como é feita a construção dos significados dos elementos visuais, no departamento, partindo pela explanação de cada componente envolvido no processo da direção de arte.

Para que o objetivo geral fosse atingido, foram traçadas metas específicas como:

- Traçar um panorama da direção de arte, e discorrer sobre cada função que exerce no departamento de arte;
- Elencar os elementos da direção de arte, para melhor entendimento;
- Compreender como a direção de arte constrói visualmente o cinema;
- Fazer um panorama geral do cinema de Wes Anderson;
- Analisar o filme *Os Excêntricos Tenenbaums* partindo dos conceitos percorridos na direção de arte.

1.4 Justificativa

Durante minha jornada formativa na Universidade de Brasília, sempre aspirei aprender e trabalhar com direção de arte no audiovisual, apesar de fazer o curso de

Comunicação Organizacional, onde há poucas matérias relacionadas ao tema. Não só nesta habilitação, mas, também, no curso de Audiovisual, há uma grande lacuna tratando desta área.

Foi durante o 1º semestre do curso de Comunicação que tive meu primeiro contato com a direção de arte, na matéria de Linguagens da Comunicação 1. Foi nesta matéria em que tive minha primeira experiência como diretora de arte em um curta, e, desde então, me encantei por este mundo, pois sempre fui uma pessoa muito visual e apaixonada pelo cinema, principalmente pela estética dos diretores Antonioni, Jean-Pierre Jeunet, Quentin Tarantino e Wes Anderson, e tinha vontade de entender como era, na prática, a criação deste universo fílmico.

Ao decorrer dos semestres, fui tendo mais prática na área, com algumas matérias da faculdade, e, até mesmo, com as que não eram voltadas para o audiovisual. Assim, eu e meus amigos dávamos um jeito de criar algum produto audiovisual, para obter mais experiência.

Conheci muitas pessoas do Curso de Audiovisual, e, a partir da convivência, fui sendo convidada para compor a equipe de alguns projetos acadêmicos, como o famoso Bloco, e projetos de TCC, fazendo parte da equipe, exercendo funções como figurinista e maquiadora, sem contar alguns trabalhos realizados por fora, com produtoras de Brasília, sendo convidada para dirigir artisticamente videocliques de cantores locais e ensaios editoriais.

Com o intuito de compreender como a construção estética da direção de arte no universo da linguagem cinematográfica faz uso dos elementos da direção de arte, e como tem papel fundamental na narrativa fílmica, me dispus a estudar o filme *Os Excêntricos Tenenbaums*, do diretor Wes Anderson.

O trabalho do diretor tem influência por temas recorrentes como jovens adultos, famílias desconcertadas, perda de familiares, dentro de cenários e cores excepcionais, que fazem os espectadores terem reações diversas conforme o desenrolar da história, devido ao formato em que o diretor os expõe.

1.5 Estrutura do trabalho

Estruturalmente, o trabalho foi dividido em quatro partes a serem percorridos. Na primeira parte, busquei contextualizar o surgimento da direção de arte, traçando um panorama. Logo após, expliquei o conceito de direção de arte e como se dá a criação conceitual e estética de um filme. Partindo dos conceitos propostos por autores como Hamburger (2014), e LoBrutto (2002).

Em seguida, foi discorrido como se dá a divisão do departamento, e suas determinadas funções relativas ao setor de arte, funções essas: direção de arte; coordenação de arte; assistente de arte; cenografia; produção de objeto; efeitos especiais; figurinista; e maquiador, explanando-se cada função, bem como os trabalhos que as competem.

Na segunda parte, foi exposto sobre os elementos da direção de arte, discorrendo-se como é feita a pesquisa em um filme e como parte o processo de direção de arte, apontando também conceitos sobre texturas e sobre a importância do uso das cores, além de suas correções pós-produção. Contextualizei o conceito de plasticidade em um filme e como se dá a construção visual da obra, constituindo a narrativa fílmica.

Na terceira parte, foi feita uma espécie de biografia sobre a vida do diretor e como o mesmo iniciou seus trabalhos no audiovisual, contando um pouco sobre sua filmografia. Neste mesmo tópico, foi apresentada a estética de Wes Anderson, onde foram apresentadas suas excentricidades, suas características específicas, as quais ele tem no ato de dirigir, fora as composições de quadros.

Na última parte, no quarto capítulo, tratou-se de relatar a metodologia usada no presente trabalho. Foi traçado um breve resumo sobre o filme *Os Excêntricos Tenenbaums*, procedendo com a análise das imagens escolhidas, contrapondo o significado dos elementos que compõem as cenas, de acordo com a direção de arte. Seguido pela conclusão, e referências bibliográficas, para a finalização do trabalho.

2. DIREÇÃO DE ARTE

Entende-se por direção de arte a concepção do ambiente plástico. O diretor de arte é aquele quem fica responsável pela criação conceitual, estética e visual do filme. Colaborando junto ao diretor e ao diretor de fotografia, visando a criação do espaço com objetivo de dar movimento à imagem, ou seja, uma visualidade real. A criação de formas, texturas e profundidade são feitas de acordo com o roteiro do filme. Dessa forma, a direção de arte consiste na concepção artística de um filme.

Segundo Hamburger (2014), “a construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme, definida com o diretor, é o objetivo do trabalho do diretor de arte”:

Extrapolando o chamado “padrão de beleza”, o “belo” cinematográfico está ligado à criação de conflitos visuais que tornem a imagem instigante, a ponto de envolver o espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado (HAMBURGER, 2014, p.19).

Conforme Butruce e Bouillet (2017, p. 12), “por muitas vezes, referir-se à direção de arte em cinema é encarado como uma operação artificial”:

Antes de mais nada, é preciso ressaltar que a direção de arte visa à criação de um espaço cênico como forma de mediar o verdadeiro objetivo, que é a obtenção de uma imagem em movimento, ou seja, uma visualidade. As formas, volumes, massas, profundidades, texturas e outros aspectos constituintes da criação de um cenário perderão suas características iminentes durante o ato da filmagem e se converterão ao fim em pura visualidade por ocasião do filme montado e projetado, participando nesse momento apenas como elemento intrinsecamente fotográfico, o que talvez acentue o equívoco em relação a qual função detém a responsabilidade na construção da imagem fílmica (BUTRUCE e BOUILLET 2017, p. 13).

Segundo LoBrutto (2002), o diretor de arte é responsável pela pesquisa do mundo no qual o filme acontece, como forma de se estabelecer um senso de autenticidade. O diretor de arte, por sua vez, deve interpretar e transformar a história, personagens e temas narrativos em imagens que abrangem arquitetura, decoração, espaço físico, tonalidade e textura.

Diante disso, quem apenas assiste à obra acaba tendo a percepção sobre um todo, percepção de cada detalhe, de como segue cada cena, cada objeto específico em um determinado lugar. Para os profissionais que edificam o produto audiovisual, nem tudo é questão de intuição, o projeto requer técnicas, conhecimento e

familiaridade de seu trabalho dentro da produção do *set*, para dar sentido à história que será contada.

2.1 Como surgiu:

O termo direção de arte nasceu em 1939, quando o produtor David O. Selznick deu o título a William Cameron Menzies pelo trabalho no filme “E o Vento Levou”. Selznick levou em consideração o fato de que Menzies fez muito mais do que projetar as locações e decorações, pois, além disso, ele criou um modelo para fotografar a imagem do filme todo, por *storyboarding*. Sua visualização detalhada do filme “E o Vento Levou” incorporou cor e estilo, estruturado em cada cena, e englobou o enquadramento, composição e movimentos de câmera para cada cena contida no filme.

A contribuição de Menzies ajudou a expandir a função do diretor de arte para além da criação de cenários, incluindo a responsabilidade de visualizar o movimento do filme. Como resultado de sua extraordinária visão, William Cameron Menzies é reconhecido como o pai da direção de arte. [...] Agora, a maioria dos filmes - tanto de orçamento grande quanto de orçamento baixo e produções independentes - assumem o cargo de designer de produção, seguido por diretores de arte e uma equipe de artesãos do departamento de arte (LOBRUTTO, 2002, p. 2).

Termos técnicos dessas funções relacionadas ao cinema, como: production designer, art director e etc, que vêm de fora do Brasil, às vezes causam uma certa confusão no momento da tradução, diante aquelas funções e as que temos dentro do cinema brasileiro

Conforme Rizzo (2005, p. 10), “a função e título de diretor de arte permaneceram intactos nas décadas seguintes, antes que o surgimento do departamento de arte mudasse essa situação para sempre.” Na época, os responsáveis pela criação visual de Hollywood eram chamados simplesmente de diretores artísticos.

Para Moura (2015, p. 39), “o conhecido *art director* de antes passou a ser chamado de *production designer*. Ele ganhou novas incumbências, de maior responsabilidade, que refletem numa concepção mais completa do filme”. Dessa forma, manteve o *art director* como uma função de assistente do production designer.

No Brasil, essa função foi creditada depois de algumas décadas, já em 1985, com o filme “O Beijo da Mulher Aranha”, dirigido por Hector Babenco, destacando a

direção de arte de Clóvis Bueno, e contando com Felipe Crescentti na cenografia e Patrício Bisso no figurino.

Para Clóvis Bueno (2014), a direção de arte, no fundo é artes plásticas:

O cara está pintando aquele quadro que vai ser filmado. O figurino e o cenário, assim como o ator, fazem parte dessa pintura. A escolha do elenco é uma coisa que interfere no quadro que você está pintando. Não é função do diretor de arte, mas provavelmente ele tem o que dizer a respeito disso (BUENO apud HAMBURGER, 2014, p. 141).

2.2 Funções da direção de arte

O audiovisual utiliza de distintos elementos que, quando somados compõem a narrativa da obra. A partir de agora o trabalho vai abordar as diferentes fases do processo que constituem a direção de arte, e como se dá o trabalho de cada função.

2.2.2 Departamento de arte

A equipe de arte é composta por integrantes de diversas áreas específicas, escolhidas criteriosamente pelo diretor de arte, sendo elas: diretor de arte, coordenador de arte, assistente de arte, cenógrafo, produtor de objetos, figurinistas e maquiadores. Em algumas produções audiovisuais, dependendo do orçamento da produção, algumas funções podem ser enxugadas e acumuladas pelo próprio diretor de arte.

De acordo com Rizzo (2005, p. 27), “o departamento de arte é visto como o centro de imagens da produção de filmes”. Ou seja, é ele quem orienta, e passa as estratégias de como tudo deve ocorrer nos mínimos detalhes, sendo o principal detentor do conceito visual.

2.2.3 Direção de arte

O diretor de arte é responsável pelo conceito visual e plástico da obra audiovisual, além de ser responsável, também, pela sua equipe de arte. Após muita pesquisa, esboça-se um plano de arte com todas as suas referências e pesquisas

que serão apresentadas, posteriormente, para sua equipe. Espera-se que o diretor de arte seja um profissional multidisciplinar, que tenha conhecimento sobre o que diz respeito à sua criação, como: história da arte, arquitetura, cenografia, figurino, maquiagem etc.

Dessa forma, um diretor de arte é, por natureza, uma figura de ação. A arte definitiva. O diretor também é um amálgama único de contradições. Por um lado, a criatividade reina com poucos limites. Por outro lado, a praticidade tem foco principal. Equilibrando pares de opostos, como a arte e o comércio, tornam o trabalho de dirigir a arte único e desafiador. Chegando direto a isso, um diretor de arte é melhor descrito como um gerente de design (RIZZO, 2005, p. 3).

Sendo assim, após atribuída a função de cada membro de sua equipe, o diretor de arte utilizará de todo o seu conhecimento para montar o planejamento visual. Conforme Rizzo (2005), as decisões de negócios para o departamento de arte são tomadas diariamente, permitindo que o lado físico da produção criativa de filmes aconteça de acordo com o orçamento e cronograma, enquanto a criatividade fornece a base para essas decisões.

Além de ter como responsabilidade supervisionar a participação de cada componente de sua equipe, desde as escolhas de locação para o set até o progresso da construção de cenários, caso o set necessite, o diretor de arte aprova, também, ainda, os detalhes da decoração, confere com o diretor a montagem das sequências das cenas, e supervisiona até mesmo a desprodução do set.

O diretor de arte precisa estar capacitado a pensar em como lidar com qualquer uma das tarefas dentro do departamento de arte, no momento em que for convidado para trabalhar em um filme, pois precisa saber dirigir a obra da melhor maneira possível, do começo ao fim, como forma de tornar o enredo fidedigno.

O diretor de arte "criador" se faz necessário. Conforme Moura (2015), diante disso, necessita-se de um diretor de arte, devido ele ser a "cabeça" do departamento, aquele que vai traduzir, conceitualmente e imageticamente, o que foi proposto pelo diretor.

2.2.4 Coordenação de arte:

O coordenador de arte é aquele responsável, principalmente, pela parte financeira do departamento de arte. Geralmente possui facilidade em negociações, e é atribuída a ele, também, a organização dos gastos e logísticas dos trabalhos de toda a equipe de acordo com seus custos de produção, além da prestação de contas para a produção executiva do filme:

É responsável, ao lado do cenógrafo e do produtor de objetos, pelo levantamento do orçamento global dos gastos, o parcelamento e a destinação das verbas previstas, assim como a compra de materiais para a construção e seu transporte (HAMBURGER, 2014, p. 26).

2.2.5 Assistência de arte

O assistente de arte sempre está junto ao diretor de arte, e é responsável por “gerenciar” a realização do projeto, sob a supervisão do diretor de arte. Relaciona-se com todos da equipe de arte, para que tudo tenha fluidez no decorrer das filmagens. Tendo como uma de suas funções sanar problemas e lidar diretamente com os fornecedores e com toda a logística de se conseguir materiais para as filmagens.

“O Assistente de Arte “faz o espetáculo acontecer” durante sua produção. supervisionando a equipe do departamento de arte no set e reportando diretamente ao Diretor de Arte. Dependendo da relação com o Diretor de Arte, ele pode trabalhar sozinho com a equipe nas filmagens, enquanto o Diretor de Arte se ausenta do set e se encontra com outros “cabeças” de departamentos” (LOBRUTTO, 2002, p. 44).

Consoante LoBrutto (2002), no decorrer dos ensaios de câmera, enquanto o diretor de fotografia enquadra e projeta os ângulos, movimentos e composições de cada cena, o assistente de arte verifica as cenas através da câmera, podendo fazer alterações estéticas, logísticas ou técnicas, caso necessário.

Um assistente de arte pode também atuar como um cenógrafo ou que talvez “coordene” a execução, “supervisione” a construção deste trabalho de arte.

LoBrutto (2002), “no caso da maior parte dos filmes comerciais, industriais, em que o diretor pode até não ser tão visual assim, ou não saber ao certo como é que vai expressar sua história”.

2.2.6 Cenografia

O cenógrafo é o profissional que cria, conceitua, projeta e coordena a construção do cenário, tendo um vasto conhecimento em arquitetura e desenho, pois possui a tarefa de criar os cenários em estúdios ou, até mesmo, adaptar algumas locações existentes para serem utilizadas como set de filmagens, dependendo das condições financeiras da produção.

Tendo a cenografia como ponto de partida para contextualização de uma cena, seu elemento basilar é a assimilação do roteiro e tudo o que for debatido pela equipe, de forma a consolidar o trabalho o mais fidedigno possível. Para que os elementos visuais acrescentem inspirações aos espectadores.

Como pauta Hamburger (2014, p. 141), “o espaço cenográfico está a serviço da ação e da emoção que se pretende. O cenário é mais que geometria, ele é pintura”:

A produção de objetos é também função essencial da cenografia e reúne o mesmo profissional tanto os aspectos criativos de sua pesquisa, quanto a negociação financeira e logística que envolve a disponibilização das peças para a preparação e as filmagens de cada cenário. Sob a orientação estética do diretor de arte, o produtor de objetos garimpa exemplares disponíveis no mercado e apresenta o resultado de sua busca (HAMBURGER, 2014, p. 25).

Existe também a cenografia virtual no cinema, o que hoje em dia é muito comum vermos, devido à computação gráfica tornar isso possível. Dando sentido à narrativa por meio da construção de um cenário imaginário interativo. Para Hamburger (2014, p. 33), “alguns roteiros constroem suas narrativas de tal maneira que os cenários atuam como personagens”.

2.2.7 Produção de objetos

Dentro da cenografia, encontra-se a equipe de produção de objetos, que é importantíssima dentro desse círculo, uma vez que são eles os responsáveis pela compra ou aluguel de cada peça que estará em cena.

Como destaca Moura (2015, p. 58): “o trabalho do produtor de objetos começa quando ele lê o roteiro, constrói suas impressões sobre a história, sobre os personagens e faz a sua decupagem”. No momento da decupagem, ele sempre está

atento para destacar todas as cenas em que fará uso de objetos, que podem ou não fazer parte do roteiro, para dar vida e personalidade aos personagens e cenários.

Hamburger (2014), destaca que a história da arquitetura, do design e da decoração, assim como a compreensão da dinâmica das cores, texturas, materiais, etc..., devem compor o universo de conhecimento do produtor de objetos, o que pode funcionar até como experiência adquirida.

Cada peça que compõe um cenário é cuidadosamente escolhida ou especialmente desenhada e construída. Sua expressividade conta com significados utilitários, formais, simbólicos e, mais uma vez, subjetivos. Sua estrutura construtiva comunica ainda pensamentos e interpretações sobre o equilíbrio e o conforto, jogando com o peso e o volume em sua presença no espaço (HAMBURGER, 2014, p. 44).

Um espaço bem harmônico e equilibrado faz-se necessário para que possibilite o entendimento de cada objeto como elemento cênico, através das cenas. É necessário que os responsáveis pela organização e composição dos espaços de cena disponham da melhor maneira possível, para que todos os objetos sejam evidenciados, e desempenhem seu papel na narrativa.

Após elencar todos os elementos que podem figurar em cada um dos ambientes de todos os cenários, e todos os *props* de cada um dos personagens, coloca-se tudo isso em uma planilha, separando por cenário e por ambiente. Sugere-se que se faça isso, pois este procedimento facilita a organização das buscas na fase de pesquisa e também na organização de um "orçamento aberto" (MOURA, 2015. p. 59).

2.2.8 Efeitos especiais

Em alguns casos, faz-se necessário o uso de efeitos especiais mecânicos, como chuvas, incêndio, tiros e explosões, que são desenvolvidos por especialistas da área, como técnicos, visagistas, que atuam com o objetivo de conferir às cenas o maior grau possível de realismo, contribuindo, assim, para a construção de uma experiência cinematográfica forte e consistente alinhada ao orçamento.

Efeitos especiais mecânicos, óticos e digitais se alternam e se complementam na realização cinematográfica. Cada roteiro solicita efeitos especiais distintos e deve ser estudado pela equipe até que as soluções surjam (HAMBURGER, 2014, p. 51).

Segundo Hamburger (2014) hoje, a tecnologia digital oferece diversos recursos inovadores. Misturando modelagem virtual a imagens captadas de forma convencional, ela é capaz não só de construir inteiramente, ou complementar, cenários, como também introduzir objetos ou mesmo seres vivos e colocá-los em ação em realística convivência com atores e espaços concretos.

2.2.9 Figurinista

O figurinista começa o seu trabalho a partir da leitura do roteiro, fazendo decupagem de cenas por personagens de acordo com o tempo narrativo, através das instruções do diretor e do diretor de arte, para seguir a estética que foi pensada e a paleta de cores definida do filme e de cada personagem.

Além disso, é responsável pela apresentação da proposta do plano de figurino à equipe de acordo com suas impressões revistas pelos diretores, chegando a possuir, também, uma certa autonomia até mesmo com seu orçamento e seus assistentes, sendo estes o grupo de pessoas que o ajuda no momento da pesquisa e na busca de cada peça, até a execução em sets de filmagem.

Os figurinos, junto à maquiagem e toda a sua caracterização, representam a manifestação plástica com todas suas nuances, marcadas de visibilidade e autenticidade. O figurinista idealiza, dessa forma, o visual do personagem como um todo, sendo de extrema importância a manutenção da comunicação com a equipe de maquiagem e cabelo para a realização dessa tarefa.

O figurino colabora com a construção e a caracterização dos personagens de obras cinematográficas, e para sua análise mais atenta deve-se ter, primeiramente, um olhar panorâmico antes de captar os detalhes. O que define a tônica do figurino, se realista, alegórico, simbólico ou intemporal? Seria a visão ideológica e experimental do cineasta? Esta pode ser a força mais evidente que refletirá no trabalho do(a) figurinista, que delineia a estética de seu trabalho como fio condutor de seu processo criativo na construção de seus personagens (TAKEUCHI¹ *apud* BUTRUCÉ e BOUILLET 2017, p. 116).

¹ Parte do artigo retirado do catálogo A Direção de arte do Cinema Brasileiro, de Butruce e Bouillet.

Sendo assim, na hora das filmagens, além do acompanhamento do diretor de arte, o figurinista e seus assistentes são imprescindíveis no set, atentando-se a cada detalhe e troca de cenas, para que não haja erro de continuidade na hora das gravações.

2.2.10 Maquiador

O maquiador é o responsável pela construção da aparência dos personagens. Ele colabora na criação estética e plástica, a partir da leitura do roteiro, em conjunto com o diretor de arte, executando, em consonância com seus assistentes, grande parte do trabalho em set.

Além disso, o maquiador indica e coordena profissionais que o complementam em técnicas que fogem à sua especialidade ou que sejam necessários para garantir a agilidade do set de filmagem, como cabeleireiros, e maquiadores especiais.

“São inúmeros os artifícios e as técnicas de maquiagem empregados no cinema. De uma forma ou de outra, sua realização é regida pela busca de uma representação que autentique, sobre a figura do personagem, o universo visual criado” (HAMBURGER, 2014, p. 50).

Técnicas como as de envelhecimento, hematomas, olheiras, cicatrizes, o uso do carvão para reproduzir sujeira, por exemplo, recriação de determinada épocas, salvo as maquiagens do mundo imaginário e de fantasias, são algumas das práticas presentes nessa esfera de produção.

3 ELEMENTOS DA DIREÇÃO DE ARTE

3.1 Pesquisa

O diretor de arte, após receber o roteiro e passar por diversas reuniões com o diretor, dá início à fase de pesquisa para entender os conceitos base e ideias. A fase de pesquisa é o momento de pensar “fora da caixa”, e de experimentação de novas ideias.

Segundo LoBrutto (2002), o período de pesquisa é o aspecto mais fértil do processo de direção de arte. É um momento para a descoberta e ampliação da pesquisa, onde as decisões serão tomadas posteriormente, após muito pensamento e consideração.

À medida que os conceitos e metáforas de design são criados, pesquise para nutrir e elaborar seus planos. A pesquisa é um dos aspectos mais empolgantes do trabalho do designer de produção. É um momento de possibilidade, e de alcançar conhecimento e realizar o potencial do projeto (LOBRUTTO, 2002, p. 33).

A fase da pesquisa demanda, dessa forma, muita atenção e, principalmente, a necessidade de se possuir uma “mente aberta” às novas possibilidades. As buscas por inspirações geralmente são feitas na internet, em bibliotecas, livros de arte, museus, obras literárias, arquivos fotográficos, revistas, vídeos, histórias antigas de família, dentre outras inúmeras possibilidades para se montar um acervo de referências.

Segundo Hamburger (2014), a primeira investigação é voltada para a definição do “partido visual”² do filme. Sob o efeito da análise e discussão do roteiro, forma-se um repertório comum à equipe sobre aquele mundo específico. Um inventário de imagens e textos, muitas vezes complementados por meio de pesquisa de campo e depoimentos, oferecem novos significados ao jogo.

Todas essas minúcias são feitas para que a elaboração da direção de arte possa conduzir naturalmente o espectador a uma boa interpretação visual do filme, passando as mensagens e sensações distintas de cada cena, conferindo, assim, identidade visual à obra.

Durante a preparação do filme, então, além das pesquisas de referência imagética que o diretor de arte faz, ele também começa a desenvolver os primeiros esboços para os cenários, às vezes, também para os personagens, de modo a ir clareando o que ele deseja para construir a plasticidade daquele trabalho. Vai definindo uma paleta de cores para a história que representa a sua tônica dominante, suas nuances e viradas, vai pensando em paletas de cores para cada personagem de modo que cada paleta possa sintetizar sensorialmente o caráter de cada um, sem se esquecer de que suas paletas devem pertencer à paleta geral, inicialmente escolhida (MOURA, 2015, p. 50).

² O início da idealização do projeto, de acordo com a autora.

3.2 Cor

Na era clássica de Hollywood, os filmes eram feitos em preto e branco. O preto e branco começou a ser substituído pelas cores, de forma gradual, somente na década de 40. Com a chegada das cores, inicialmente houve maior complexidade na montagem das cenas, devido à composição das cores nas telas, que passou a criar um estilo visual enfatizando a narrativa, como forma de reprodução da realidade, ajustando como elemento que conferia legitimidade às cenas.

Na direção de arte, a cor tem suma importância por exercer diversas funções. Conforme Hamburger (2014, p. 41), "importante elemento narrativo, a gama de cores delinea a atmosfera geral do filme, de modo a marcar e caracterizar gêneros e épocas retratadas". A cor é, dessa forma, uma ferramenta poderosa, pois ela vem com um significado simbólico. As cenas vão sucedendo e as emoções acontecendo de acordo com o modo como o enredo se desenvolve.

Conforme pautou Hamburger, não só para garantir a fidelidade dos frames, como também para a definição de personagens, retratar tempo e lugares, além das emoções que causam nos espectadores, a cor é de suma importância como elemento expressivo na composição dos elementos que empregam a direção de arte.

A cor é uma coisa cheia de mistério. Quando estamos fazendo um filme, as definições de cores somam-se à época em que vivemos, à época em que se passa o filme e à circunstância da história naquele momento. A cor, na verdade, é função da emoção, do que se quer dizer (BUENO, *apud*. HAMBURGER, 2014, p. 142).

Os personagens são criados com personificações diferentes, cada um inspira um repertório de cores distinto, em meio a tantas possibilidades num processo paralelo que reflete os ambientes. Hamburger (2014, p. 41) destaca que: "na composição cromática entre cenário e figurinos cria, a cada momento, contradições ou consonâncias significantes".

Quando se faz uso da cor em uma obra audiovisual, ela torna-se um mecanismo poderoso para nos contar quem são tais personagens e quais são suas motivações e sentimentos, como forma de linguagem, mas tão poderosa que transmite sua mensagem até para o espectador mais desatento. Conforme Kandinsky (1996, p. 68), "com maior razão, não é possível contentar-se com a associação para explicar a ação da cor sobre a alma. A cor, não obstante, é um meio de exercer sobre ela uma influência direta".

Sendo uma questão de autoria e experimentação, a cor no cinema se alinha muito ao uso da luz, construção de climas e atmosferas. Geralmente ficamos atentos às cores quando assistimos um filme, sendo que elas desempenham papel fundamental na interpretação de fatos dos quais geralmente não são explicitados.

3.4 Paleta de cores

Uma das primeiras coisas que surgem quando se pensa na estética do filme é a paleta de cores. É estabelecida, por meio do diretor de arte, então, uma paleta para o filme, de acordo com o que foi proposto no roteiro e seus impactos dramáticos. Sempre pensado com seriedade e planejamento.

Quando se observa as cores, passam-se os olhos por uma paleta coberta de cores. Um duplo efeito se produz: 1º o olho sente a cor. Experimenta suas propriedades, é fascinado por sua beleza [...] 2º A cor provoca, portanto, uma vibração psíquica (Kandinsky, 1996, p. 65,66).

Ou seja, a cor causa um efeito sobre o espectador, que pode ser percebido através da visão, o que influencia, de certa forma, a maneira como cada indivíduo percebe a sensação cromática e interpreta o significado das cores.

De acordo com Butruce (2005), as películas reagem de diversas formas em relação à luz, e é de suma importância, que o diretor de arte saiba qual o tipo de película selecionado para o filme e se haverá, ainda, a utilização de elementos como a gelatina, que afetem a paleta de cores proposta.

As gelatinas são filtros flexíveis, resistentes ao calor, que são utilizados na iluminação para alterar a temperatura da cor de determinado ponto de luz na gravação de produtos audiovisuais.

No momento da concepção de um cenário como um todo, engloba-se figurino, objetos de cena e tudo o que fizer parte do enquadramento da câmera, de modo que ornem junto à construção das paletas de cores e todos os elementos, que, por sua vez, são escolhidos cuidadosamente para uma maior expressividade do que está sendo exibido.

3.5 Textura

Quando se fala em textura, a primeira coisa que pensamos é em tato. Na direção de arte partimos do lado visual. Pois a textura é fundamental para criar autenticidade no universo visual. Dado que ela rememora idade, desgaste, uso e passagem do tempo, e reflete seus resultados de condições ambientais na narrativa.

Conforme Lo Butto (2002, p. 89), “o propósito da textura em materiais de construção, tecidos e móveis é adicionar realismo e um sentido tátil ao design”. Ou seja, quando a textura é fidedigna, real ou até mesmo criada pelo próprio departamento de arte, contribui para a veracidade da história.

Com as ações do tempo e espaço em um ambiente cinematográfico, as circunstâncias definidas pela textura sobrepõem camadas. Os frames da narrativa têm o poder de narrar por si mesmos, oferecendo aos espectadores uma proximidade com o universo do outro pela simples consonância de suas referências visuais na tela.

Inspirada, mais uma vez, pelos conflitos expostos na narrativa e alimentada pela gama de materiais disponíveis e seus contrastes, a direção de arte seleciona e explora os materiais básicos para trabalhar o jogo da textura, conceitos como densidade, umidade e temperatura; maleabilidade e rigidez; leveza e gravidade; porosidade e assepsia; aconchego e solidão; fragilidade e força (HAMBURGER, 2014, p. 43).

3.6 Período do filme

O período de tempo em que se passa o filme é importante para entendimento do diretor de arte, pois, de acordo com o roteiro, ele toma decisões pré-determinantes com o Diretor e Roteirista, para as questões estéticas, como: cabelo, vestimenta, maquiagem, decoração e etc, em que o filme será visualmente projetado.

Conforme LoBrutto (2002), ao projetar um filme de período, é importante determinar o período de tempo exato, especificamente até ano e mês, se possível. Pois isso facilitará todas as decisões a serem tomadas no projeto e em set de filmagens.

Muitas vezes, um roteiro indica o período de tempo da história para o ano, mês, dia e hora, mas pode ser menos específico. Histórias definidas em uma era atemporal são os projetos mais difíceis para projetar. Com raras exceções, o período de tempo deve ser estabelecido dentro da produção pelo diretor de

arte, mesmo quando só o roteirista pode sugerir isso (LOBRUTTO, 2002, p. 105).

Fatores como clima, época, comportamento, classe social, religião, costumes sociais, dentre outros, influenciam o projeto de direção de arte. A partir daí, de acordo com essas informações, se torna mais fácil criar um projeto rico em detalhes e passar a sensação de tempo e espaço que concerne à narrativa.

3.7 Plasticidade do filme

De acordo com Aumont (2012, p. 233), “a percepção visual não é um simples registro passivo de uma excitação externa, mas que consiste em uma atividade do sujeito que percebe.” Ou seja, a imagem apresentada na tela é o resultado de um processo equilibrado e causa percepções diferentes nos espectadores.

Pensar o trabalho da direção de arte a partir de uma concepção projetual também envolve recorrer a um pensamento ancorado nos estudos de composição visual, que vão favorecer a criação de significados e potencializar a narrativa, e, mais do que isso, a atmosfera fílmica (MARTINS, apud, Butruce e Bouillet, 2017 p. 88).

No cinema, são construídas metáforas por meio de imagens, os quais fazem uso de meios plásticos, de interesse de todo o departamento de arte. As questões plásticas do filme, como valores, cores, linhas, formas, nuances, texturas, composição, e toda a construção visual da obra, constituem a visualidade do filme.

Conforme Hamburger (2014, p. 44): “não há regras para uma obra plástica, o importante é atingir um universo coeso e crível pelo estabelecimento de códigos visuais consistentes do começo ao fim da história”.

Portanto, as qualidades plásticas e psicofísicas das cores no momento da concepção de um cenário, bem como de um figurino, é bastante para a construção das paletas. Sendo assim, é muito útil que o profissional tenha estudado sobre estas potencialidades da cor e que tenha construído para si um amplo repertório de artes visuais. Estes conhecimentos farão com que o profissional conte com um maior “vocabulário”, a fim de tornar seu trabalho mais expressivo (MOURA, 2015, p. 44).

A direção de arte usufrui, significativamente, do artifício da plasticidade nos filmes, mostrando um universo extremamente robusto de texturas e desconstruções, para, assim, representar a sensibilização criativa de sua própria realidade.

3.8 Direção de arte como elemento autônomo

Tendo um caráter multidisciplinar, a direção de arte é caracterizada pela área criativa, tratando-se de uma gama de referências e aplicações empregadas em suas diretrizes, todos os setores da direção de arte criam a narrativa do universo audiovisual, compondo visualmente os personagens em um conjunto de elementos e seus contextos, com formas, atos e objetos, dando, dessa forma, significados às imagens.

De acordo com Butruce (2005), “os elementos visuais estruturados pela direção de arte ganham outra possibilidade, isto é, completa autonomia”. Ou seja, os elementos visuais possibilitam a concretização da imagem cinematográfica ao adquirirem determinismo.

Esses componentes visuais são encontrados em todas as imagens que vemos, sejam elas fixas ou em movimento. Os atores, as locações, os acessórios, os figurinos e os cenários são formados por esses componentes visuais. Um componente visual pode transmitir estados de ânimo, emoções, ideias e, mais importante ainda, proporciona estrutura visual às imagens.

4 O CINEMA DE WES ANDERSON

Conforme o site filmow³, Wesley Wales Anderson é um diretor, roteirista e produtor americano. Nasceu e cresceu em Houston - Texas, no dia 01 de maio de 1969. É filho da arqueóloga Ann Burroughs e do propagandista Melver Leonard Anderson. Estudou na escola privada St. John's School em Houston, em 1987. Após o término do período escolar, ingressou no curso de Filosofia na Universidade do Texas em Austin, onde conheceu o ator Owen Wilson (que estudava inglês), e se tornaram grandes amigos. Na época, ambos aspiravam ser, principalmente, escritores, e foi então que começaram a gravar curtas metragens, alguns dos quais chegaram a ir ao ar na TV a cabo local.

³ site em que foi tirada todas as informações sobre o cinema de Wes Anderson. Disponível em: <<https://filmow.com/wes-anderson-i-a38301/>>. Acesso em: 13 set. 2019.

Wes Anderson, em uma entrevista publicada em *The Wes Anderson Collection* (2013), menciona como as influências de vanguarda o levaram a estudar cinema, principalmente filmes de grandes diretores como François Truffaut, Louis Malle, Satyajit Ray y Mike Nichols.

Conforme Browning, Anderson faz parte de um número crescente de diretores que não aperfeiçoaram suas habilidades na escola de cinema:

Anderson é um exemplo raro de um diretor moderno que tem um significado adentrando em várias áreas de produção, resultando em um estilo distinto, que une seus filmes e os separa do trabalho de outros. Ele dirige, escreve e, às vezes, produz, e toma uma atitude quase forense quanto à abordagem ao visual de seus sets. Ele é um dentre um número crescente de diretores que não aperfeiçoaram suas habilidades na escola de cinema, mas ele apenas pegou as ferramentas de filmagem (BROWNING, 2011, p. IX).

O curta *Bottle Rocket* (1996) foi um de seus primeiros filmes, com a atuação de Owen Wilson e seu irmão Luke Wilson, e chegou a ser apresentado no maior festival de cinema independente do país, o Sundance Film Festival, em Utah, no qual foi bem recebido. O filme não chegou a ser um grande sucesso comercial, mas chamou atenção do público, e surpreendeu até mesmo o cineasta Martin Scorsese.

Em seu segundo filme, *Três é Demais* (1998), fez a sua primeira parceria com Jason Schwartzman e Bill Murray. O filme foi gravado em sua antiga escola St. John's School e esse foi o filme responsável por consolidar seu estilo marcante. Anderson foi premiado como melhor diretor pelo Independent Spirit Award na época.

Wes Anderson ficou popular no cinema independente com o filme *Os Excêntricos Tenenbaums* (2001), no qual narra a história de uma família que teve três filhos, os quais se tornaram gênios na infância e fracassaram na vida, no decorrer do filme, após a separação dos pais. O filme recebeu indicações ao Oscar. O diretor só passou a ser reconhecido pelo cinema comercial Hollywoodiano com o filme *Moonrise Kingdom* (2012), que concorreu ao Oscar de melhor roteiro original.

O diretor se envolve em cada aspecto da produção de seus filmes, como: roteiro, produção, direção de arte, até mesmo na escolha da trilha sonora, o que promove autenticidade em seu estilo e uma percepção visual valiosa.

A obra audiovisual *O Grande Hotel Budapeste* (2014), chega ao ápice do refinamento estético de sua filmografia. O filme narra a trama que desencadeia o roubo e a recuperação de uma pintura renascentista inestimável, no grande hotel Budapeste. O filme foi indicado em diversas premiações de todo o mundo,

concorrendo a 9 *Oscars*, onde obteve 4 vitórias, além de 2 Globos de Ouro, concorrendo também na categoria de melhor diretor.

Um de seus trabalhos mais autênticos é a animação *O Fantástico Sr. Raposo* (2009), feita em *stop-motion*, que contou com a dublagem de grandes atores como Meryl Streep, George Clooney, Bill Murray e Jason Shawrtzman. As vozes foram gravadas em lugares inusitados, como em uma floresta, sótão, estábulo e até mesmo no subterrâneo, para dar veracidade ao filme.

Anderson é famoso por seu perfeccionismo, enquadramentos simétricos, onde o posicionamento dos atores é sempre centralizado. Além de convidar quase sempre os mesmos atores para compor o elenco em seus projetos, dentre eles, Owen Wilson, Luke Wilson, Jason Shawrtzman, Bill Murray, Edward Norton e Adrien Brody. As paletas de cores de seus filmes são bem diferenciadas, onde o cenário e o figurino são todos compostos e ornados entre poucas cores.

Além da estética marcante em seus filmes, as tramas seguem um estilo diferenciado, também, sempre relacionado a um grupo familiar, onde um dos personagens já adulto está à procura da aprovação dos pais.

Ao longo de sua filmagem Wes explora em seus filmes os mesmos temas, muitas vezes trabalhando com os mesmos atores e equipe, empregando um forte estilo visual presente na maioria de seus filmes. Isso estabelece uma relação entre todos os seus filmes, como se pertencessem ao mesmo universo, que seria o universo de criação do diretor (CUNHA, 2009, p. 107).

O trabalho peculiar do diretor chamou a atenção de grandes marcas do mundo da moda. Conforme o site Magazine HD⁴, em 2013 foi feito um curta em parceria com Roman Coppola para a Prada, chamado Castello Cavalcanti. No mesmo ano fez um comercial do perfume *Candy*, em 3 episódios, também para a Prada. Em 2010 fez uma propaganda para a marca de cerveja Stella Artois, dentre outros comerciais.

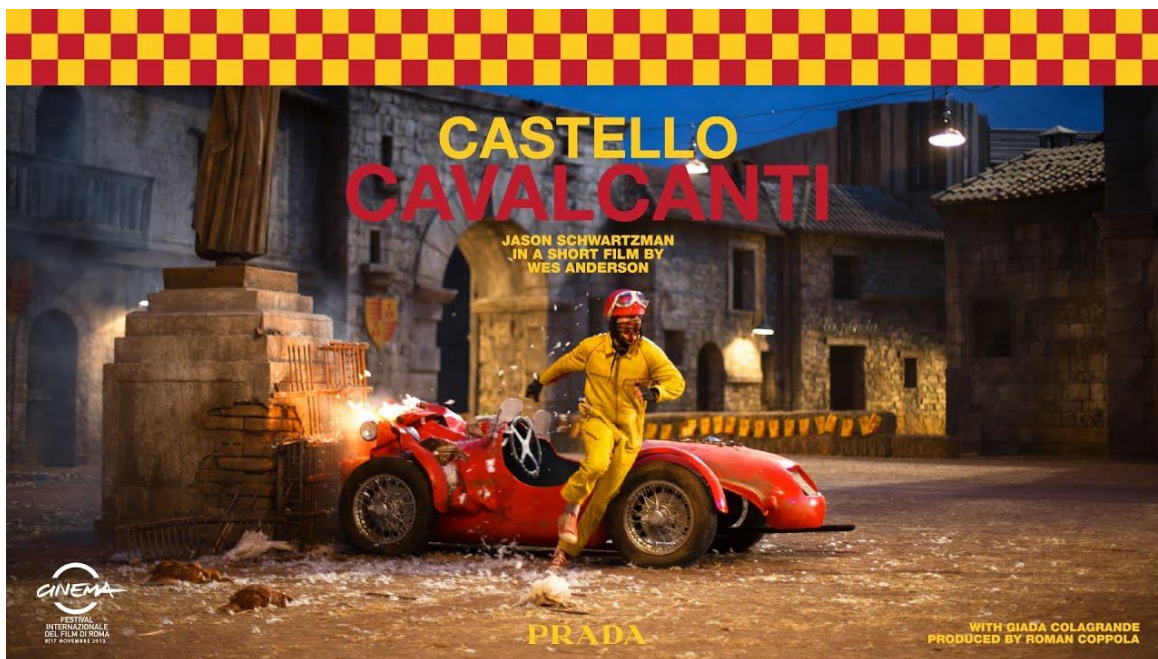
⁴ Matéria que reúne todas as obras publicitárias de Anderson. Disponível em: <<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/wes-anderson-publicidade/11/>>. Acesso em: 24 set. 2019.

Comercial Prada Candy



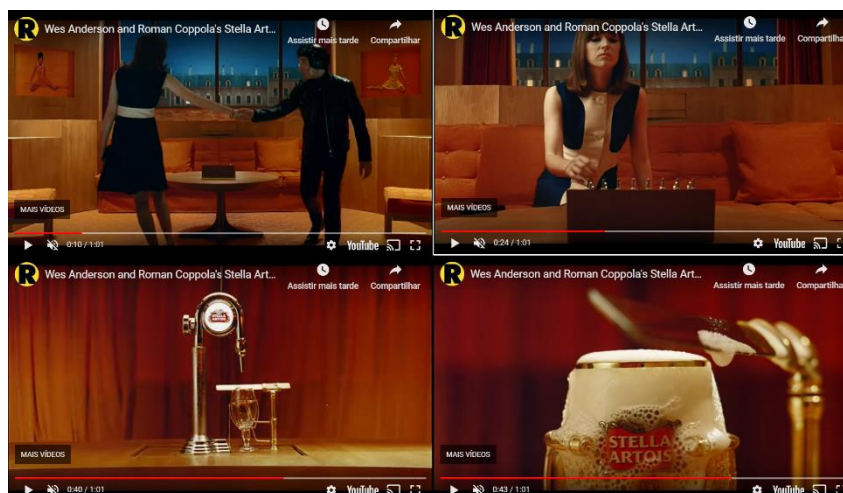
Fonte: Magazine HD

Curta Castello Cavalcanti



Fonte: Magazine HD

Comercial Stella Artois



Fonte: Elaborada pela autora

4.1 A Estética de Anderson

Conforme Aumont (2012, p. 15), “a estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas”. Portanto, a concepção do belo se diversifica de acordo com o espectador, conforme suas reflexões e significados artísticos.

“Ver, portanto, um filme de Wes Anderson é entrar em uma terra paralela na qual a vida obedece a lógicas distintas, pois essa coerência peculiar é evidenciada por uma forma muito particular de filmar”, consoante Muanis (2018, p. 47). Ou seja, na maioria de seus filmes, em uns mais do que em outros, Anderson estabelece uma relação rigorosa e obsessiva entre a câmera e o que é filmado, e o personagem e o cenário. E também apela a cenas de planos gerais de seus cenários, de forma que mostra uma “maquete” como cenário.

Anderson tem atributos que se repetem em seus filmes, o que permite ao espectador identificar um estilo que se desenrola por sua direção, fotografia, direção de arte e, em particular, pelo modo como é estruturada e caracterizada a história de seus personagens.

“O cinema permanece, antes de mais nada, uma arte da imagem e tudo o que não é ela (palavras, escrita, ruídos, música) deve aceitar sua função prioritária”,

Aumont (2012, p. 162). Ainda conforme Aumont, a estética nos filmes tem tanto valor quanto a trama para a experiência de quem assiste.

Pois a estética, na trama, além de ser um espetáculo artístico, com muitas formas de expressões e de linguagens poéticas, é também uma postura, o meio por qual exprimir ideias e sentimentos, para a percepção do espectador, de maneira ampla quanto aos modos de linguagens específicas.

Uma das marcas registradas do diretor são os planos rigorosamente simétricos, dispondo de tudo em volta, criando uma espécie de imagem-espelho. Com inúmeros planos gerais, sempre priorizando o cenário, ou em planos médios nos quais os personagens aparecem frontalmente, falando diretamente para a câmera.



Fonte: Update or die

Outra característica de Anderson é o plano Zenital, que ocorre quando a câmera é posicionada no alto do cenário, apontado diretamente para baixo. No site *update or die*⁵ há um vídeo que contém um compilado de cenas que demonstra como tal técnica é utilizada pelo autor, geralmente, em cenas com livros, o que contribui para a possibilidade de leitura, por parte dos espectadores, do que está sendo escrito.

⁵ Disponível em: <<https://www.updateordie.com/2015/07/10/os-livros-dos-filmes-de-wes-anderson/>>. Acesso em: 03 out. 2019.

Plano Zenital

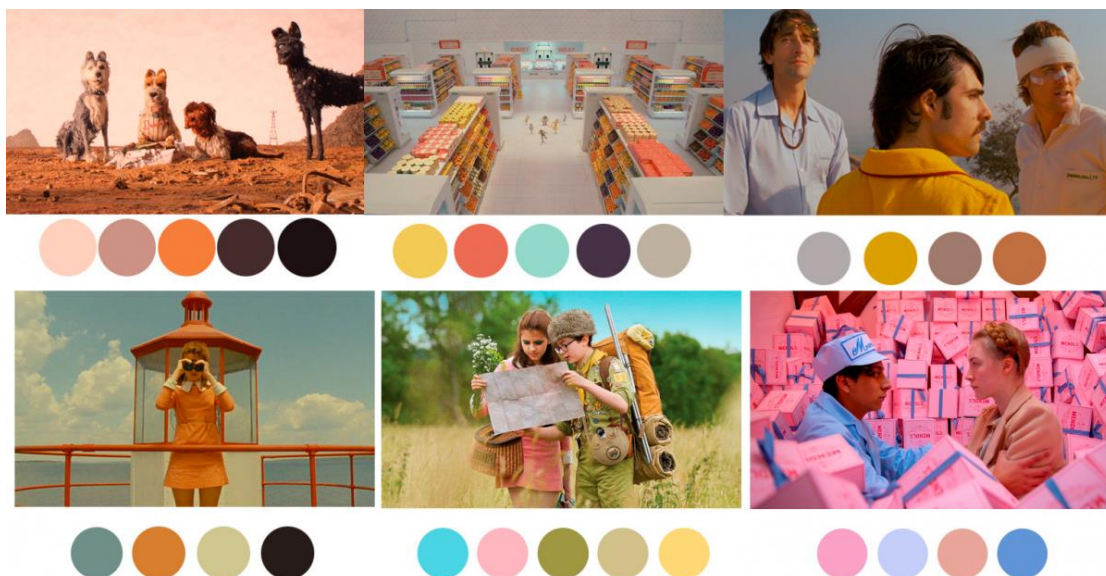


Fonte: Elaborada pela autora

Anderson enquadra e compõe seus frames com tanto cuidado, quase que qualquer imagem parada pode ser usada como um cartaz promocional. Em geral, Anderson parece trabalhar a um corte, momento em que temos uma imagem definidora dessa cena ou sequência. Pode haver exemplos muito raros de um efeito como um zoom de colisão, um repentino zoom rápido para um assunto (BROWNING, 2011, p. 131).

Wes Anderson não evidencia o tempo e o espaço real em que seus filmes são construídos, e tal fato pode ser percebido através dos figurinos utilizados. Os figurinos de seus filmes são todos construídos com base na personalidade de seus personagens, e eles acabam funcionando, assim, como um uniforme, se repetindo em quase todas as cenas, podendo ocorrer mudanças apenas em uns adereços ou outros.

Outra marca registrada do diretor são suas paletas de cores. “Anderson parece escolher uma paleta mestra de cor para cada personagem que predomina em seus ambientes, da mesma forma que o figurino” (MUANIS, 2018, p. 54).



Fonte: Uaaau

Os personagens inspiram um repertório de cores característicos a sua personalidade, paralelo ao que tange os cenários.

“Cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual - são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento.” (HELLER, 2013, p. 21). Ou seja, esses traços são bem evidentes nos filmes de Anderson.

No que se refere à composição do quadro, Wes Anderson se utiliza da incorporação de objetos de cena com cores opostas, quebrando, dessa forma, a monocromia do ambiente.

Todos esses artifícios demonstram a consistência e a importância da arte para definir a identidade estética na obra de Wes Anderson; um conceito de arte que não se limita ao realismo e à subserviência ao roteiro, mas algo vivo sem o qual seus filmes não teriam a mesma identidade (MUANIS, 2018, p. 57).

Dividir os filmes em capítulos é outra característica da narrativa encontrada em sua cinematografia. Cada elemento que Anderson designa para narrar, na maioria das vezes tem ligação com a história de livros ou referências. Quando mostra cenas de um novo capítulo, deixa subentendido em partes o que vai discorrer a seguir, ou até mesmo confunde um pouco a mente do espectador com seu formato narrativo.

Conforme Austin Schwartz (2017), o uso constante da tipografia Futura é percebida também em boa parte de seus filmes, indo de encontro com sua paixão pela simetria, faz parte de sua própria assinatura. Essa tipografia vai desde títulos dos

filmes, até passagens em textos em suas produções, como em logotipos de lojas locais, edifícios, capas de livros, adereços que aparecem nas narrativas, além dos créditos e títulos em transições, claro.



Fonte: Elaborada pela autora

Nos filmes de Wes Anderson, a relação da figura paterna na caracterização de seus personagens é um tema bastante presente. Vários personagens são adultos que procuram a aprovação dos pais ou de alguém que funcione como figura paterna, essa é uma das caracterizações mais fortes dos seus personagens.

Considerando a recorrência da figura do pai em toda a obra cinematográfica de Wes Anderson, e levando em conta o fato de que a psicologia contraditória e conturbada de seus personagens constitui o essencial do fio narrativo de sua filmografia (GOSSELIN, 2013, p. 03).

5 ANÁLISE DE OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS

5.1 Metodologia

No presente trabalho busquei evidenciar como os elementos da direção de arte comunicam ao espectador, a partir do método de análise da imagem. Foi feita uma fundamentação teórica com revisão bibliográfica, para explicar as categorias de cada elemento, e contextualizar cada cena, pontuando os conhecimentos construídos a partir da análise.

Visto que há várias percepções conforme as imagens, dado pelo olhar do autor, e o olhar do espectador, a análise de imagem tem por objetivo refletir e interpretar o ponto de vista da estética, com clareza de sua natureza.

Interpretando os sentidos nas imagens analisadas, escolhi cinco cenas para a análise. Observei como o figurino, a disposição de objetos, as paletas de cores, e os cenários refletem na vida dos personagens, além de todos esses elementos narrarem as experiências dos personagens.

5.2 Resumo do filme Os Excêntricos Tenenbaums

O filme *Os Excêntricos Tenenbaums* tem uma temática diferente relacionada ao modelo de contar histórias. O filme é narrado em formato de livro, nos capítulos, como se existissem subtemas presente no enredo. O filme conta a história de uma família nova-iorquina, um tanto excêntrica. O enredo gira em torno da família, com foco nos três filhos prodígios do casal, Royal Tenenbaum (Gene Hackman) e Etheline Tenenbaum (Anjelica Huston).



Fonte: Elaborada pela autora

Royal é um advogado que abandonou sua família e dezessete anos depois retorna — falido —, querendo passar mais tempo com eles, como se nada tivesse acontecido. Ele manteve contato apenas com Pagoda (Kumar Pallana), o mordomo da casa.

Etheline se refugiou na arqueologia, após o sumiço de seu marido, e dedicou-se a vida inteira à criação de seus filhos. Após muitos anos decide casar com o contador da família, Henry Sherman (Danny Glover).

Chas Tenenbaum (Ben Stiller), o filho mais velho do casal, volta para casa após perceber que sua casa não é totalmente segura para criar seus filhos, Ari Tenenbaum (Grant Rosenmeyer), e Uzi Tenenbaum (Jonah Meyerson). Fica paranoico quanto à segurança de seus filhos depois que sua esposa falece em um acidente de avião.

Margot Tenenbaum (Gwyneth Paltrow), a filha adotiva do casal, é uma dramaturga, depressiva, que leva uma vida reservada e esconde seu vício em fumar, e seus amantes. Ela é casada com o terapeuta infantil Raleigh St. Clair (Bill Murray), e tem um caso com seu amigo de infância Eli Cash (Owen Wilson).

O filho caçula, Richie Tenenbaum (Luke Wilson), é um ex-jogador de tênis, passou anos de sua vida em alto mar, viajando o mundo, reprimindo seus sentimentos por sua irmã adotiva, Margot, e a decepção da sua carreira ter fracassado.

Os irmãos Tenenbaums, depois de adultos, acabam voltando para a casa de sua mãe, por razões de depressão, insegurança e fracasso, e encontram nela um refúgio para seus problemas e um porto seguro.

O filme tem como ponto de partida falar sobre segundas chances, e conta com a direção de arte de David Wasco⁶, juntamente com sua esposa, Sandy Reynolds Wasco, que, por sua vez, ficou responsável pela decoração do set de filmagem, dando atenção a cada detalhe meticulosamente pensado. Ambos trabalharam juntos nas mesmas funções em outros filmes de Anderson, em *Rushmore* (1998) e *Bottle Rocket* (1996).

5.3 Análise das imagens

Cena 1 - Quando seus pais se separam



Fonte: Elaborada pela autora

Na sala de jantar dos Tenenbaums, o ambiente mais refinado da casa, predomina a cor borgonha. De acordo com Bellantoni (2005, p. 3), “a cor vermelho escuro a borgonha dá um tom maduro e elegante”.

A cor borgonha está presente também no vestido de Margot e nas cadeiras estofadas vermelhas, que ornem, juntamente à mesa de tom amarronzado, com certa transparência que, por sua vez, reflete a imagem dos personagens Margot, Chas e Richie. O ambiente exposto desta forma faz com que a personagem de Margot mescle

⁶ Conforme entrevista dada ao site. Disponível em: <<http://www.artstars.us/?p=787&page=15>>. Acesso em: 12 set.2019

ao ambiente de acordo com sua paleta de cores e demonstra também um quê de maturidade.

As madeiras texturizadas na parede dão um toque sofisticado à sala, e é neste ambiente repleto de cortinas brancas transparentes e envolto de dois candelabros de tom cobre, com velas acesas e pouca iluminação, que o pai das crianças, o senhor Royal Tenenbaum, interpretado pelo ator Gene Hackman, dá a triste notícia de que está se separando de sua esposa Etheline, interpretada pela atriz Anjelica Huston.

Geralmente, cenas à luz de velas vêm com o estereótipo de jantares e romance, devido o fogo representar desejo e paixão. Anderson quebra essa regra, fazendo uso de velas em uma cena diurna, construindo uma atmosfera totalmente diferente do esperado.

Margot, Chas e Richie questionam o porquê do divórcio, Margot nesta cena já mostra seu semblante cabisbaixo, corpo envergado, dando sinais de sua depressão e pergunta se a culpa é deles. Margot foi adotada quando tinha dois anos de idade e seu pai sempre fazia questão de lembrá-la deste detalhe quando a apresentava para alguém, o que acaba contribuindo, ainda mais, para sua depressão. Chas complementa com a pergunta sobre se ele ainda ama sua mãe, Etheline.

A cena analisada provoca uma certa tristeza no espectador ao ver uma família bem-sucedida se divorciando, o que futuramente causa traumas para as crianças, por não terem um pai tão presente em suas vidas, dando apoio em sua carreira. Esse sentimento faz com que os espectadores se importem com o destino dos personagens e se apeguem à trajetória de cada um.

As cores no figurino dos personagens são bem características desde sua infância. Na imagem acima, Margot usa um vestidinho listrado de gola polo da marca Lacoste, na cor vermelha, bege e laranja e com dois botões branco. Na paleta de cores, essas são denominadas cores quentes, que transmitem sensação de calor.

O laranja tem uma qualidade de dois gumes. Como nos sentimos ao pôr do sol não é apenas um clichê romantizado. Algo realmente acontece para nós fisicamente quando observamos o brilho intenso do quase branco, o sol se transforma em um laranja brilhante no céu. Laranja brilhante a luz (e suas associações com o sol) pode nos levar a um passeio visceral que aquece e expande nosso campo emocional (BELLANTONI, 2005, p. 146).

Uma marca registrada da personagem Margot Tenenbaum é o seu cabelo loiro com corte *long bob*⁷, partido na lateral, preso por uma presilha tic-tac na cor vermelha, que mostra sua forte personalidade. A maquiagem da personagem é composta por olhos bem marcados com lápis de olho preto delineando todo o seu olho, realçando bastante suas olheiras e reforçando seu olhar melancólico.

Já o personagem Chas Tenenbaum, vestido de terno e gravata, tem uma atitude e postura mais madura do que a de seus irmãos. Na sexta série, criou seu próprio negócio, desenvolvendo ratos dálmatas e vendendo para uma loja em Tóquio - Japão. No primeiro grau virou mentor financeiro e investidor de imóveis. Chas, por ser um *business boy*, com seu olhar autoritário, passa essa impressão de ser o mais firme de seus irmãos na decisão em que seus pais tomaram.

Richie, por sua vez, é um garoto dos esportes. Desde a terceira série foi campeão de tênis, e é o filho mais apegado ao pai, o mais sensível e, talvez, quem se sentiu mais afetado com a notícia, devido à sua proximidade. Sua vestimenta, composta de uniforme antigo de tênis, revela o seu amor ao esporte.

O personagem sempre está usando munhequeiras preta, testeira listrada nas cores azul, vermelho, branco e camisa gola polo das mesmas cores, da marca Fila. Tal fato bem comum nos filmes/produções do Wes Anderson, pelas parcerias com marcas famosas, como a Adidas, no filme *A vida marinha com Steve Zissou* (2004).

As crianças são pequenos adultos e, paradoxalmente, se tornam adultos com ações infantilizadas, o que pode ser percebido em suas vestimentas.

⁷ O long bob é um corte de cabelo médio abaixo dos ombros.

Cena 2 - A depressão de Margot



Fonte: Elaborada pela autora

Ao passar dos anos, Margot manteve seu corte de cabelo loiro que usava na infância, *long bob*, partido na lateral do cabelo, preso a uma presilha tic-tac vermelha. Ela passa a maior parte de seu tempo no banheiro de sua casa, assistindo sua mini TV, vestida em sua camisola de dormir, em tom bege, uma camisola meio sem vida.

Mais uma vez, Margot está sendo mesclada ao cenário de acordo com a paleta escolhida para o ambiente, a ambientação reforça a temática de depressão da personagem, pelo ponto de vista da direção de arte:

A caracterização final do espaço é dada pelos objetos que o ocupam. Eles falam da vida que habita, habitou ou habitará aquele ambiente. Explicando gostos pessoais ou qualidade circunstanciais, apoiam e contracenam com os atores em suas ações (HAMBURGER, 2014, p. 44).

Um dos sinais de sua depressão, que começou ainda quando criança, e persistiu, devido à infelicidade em seu casamento, é esse comportamento de reclusão, solidão, além do fracasso com sua profissão de dramaturga. Com o olhar sempre inexpressivo a personagem Margot encontra refúgio no banheiro de sua casa.

No momento específico, ela está sentada sob uma toalha verde pastel, na pia do banheiro, conversando ao telefone com seu amigo de infância Eli Cash, sobre ele ser ou não um gênio. E no decorrer da narrativa ele tornou-se um de seus amantes.

De acordo com Heller (2013), a cor verde representa o símbolo da vida, na imagem acima com o papel de parede verde menta e os elementos em tom verde pastel, compondo o cenário do banheiro do filme, a personagem está imersa em sua depressão, mas viva. Existe algum ponto de vida nela, perdido em algum lugar.

Na toalha da parede, pode-se notar, também, um certo tom de azul, cor considerada símbolo da melancolia. Em inglês a palavra “blue” é uma gíria para tristeza e depressão, e a personagem encontra-se imersa nessa ambiguidade, do significado da cor verde representando a vida, e o significado da cor azul representando a tristeza.

O azul pode ser um lago tranquilo ou um cobertor macio de tristeza. Está quieto e distante. Ano após ano, nossas investigações em cores mostram que, em azul ambiente, as pessoas se tornam passivas e introspectivas. É uma cor para pensar, mas não para agir (BELLANTONI, 2005, p. 82).

Para Heller (2013, p. 200), a esperança é um sentimento de que os tempos de privação estão ficando para trás. “Quanto mais duros os tempos, mais verde é a esperança”. E, no decorrer do filme, Margot vai melhorando.

Os personagens do filme são um pouco assim, compostos de pedaços que os preenchem e os deixam ao mesmo tempo. Cada acontecimento, terrível ou banal, marcam essa personalidade sem rumo que são, em parte, consequências de um mundo caótico - desde a família perturbada até a pressão social pelo sucesso (MUNIZ, Medium, 2017).

A cena acima mostra a personagem pintando as unhas do pé com tranquilidade e segurando seu cigarro. Ao pintar as unhas, nota-se que ela tem um dedo de madeira. Margot é adotada, e quando tinha 14 anos tomou a decisão de conhecer a sua família biológica que mora em Indiana, nos Estados Unidos. Tentou viver o estilo de vida lenhador que a família de seu tio biológico levava. E seu tio, em um momento família, pediu para que ela colocasse o tronco da madeira para que ele pudesse cortar com o machado, e acabou decependo o dedo da sobrinha.

A falta desse dedo tem, como significado, o vazio que Margot tem dentro de si, o sentimento de estar incompleta, de não pertencimento da família Tenenbaum. Não sabendo lidar com os acontecimentos em sua vida, e seus sentimentos, ela volta para a casa de sua mãe, onde encontra um certo conforto, ao rememorar sua infância.

Outro objeto de cena importante é o ventilador retrô, que ela faz uso para disfarçar o cheiro de cigarro quando alguém entra no banheiro. Ela esconde os cigarros em uma caixa de hastes flexíveis, “cotonete”, sob a pia, para que seu marido Raleigh St. Clair, interpretado por Bill Murray, não descubra que ela fuma. A família Tenenbaum nunca imaginou que a garotinha gênio tivesse um vício.

No cenário de tom pastel, há um certo sentimento de anacronismo, no filme tudo parece se combinar propositalmente, desde cada objeto até as roupas de cada personagem. Esse cenário é composto por objetos de outras décadas, o que pode confundir ou até mesmo deslocar o espectador em tempo-espaço da trama. O filme só mostra que a história se passa no ano de 2001 ao final do enredo.

De acordo com Heller (2013), “o rococó, período que foi de 1720 a 1775, foi a época das cores pastel”. Anderson faz muito uso dessa referência nesse cenário e no decorrer do filme é possível encontrar elementos que caracterizam esse período.

Além das cores suaves das paletas de cores em cenários, figurinos e objetos, o Rococó pode também ser percebido no mobiliário da casa, nas porcelanas, nos objetos decorativos, para além do caráter lúdico do universo criado por Anderson, com sua história em formato de literatura infantil, todos esses elementos são incluídos em um ideal de elegância que refletia os valores do período do Rococó.

Cena 3 - Henry desmascara a doença de Royal



Fonte: Elaborada pela autora

Em determinado momento, Pagoda conta para Royal que Etheline foi pedida em casamento pelo contador da família, Henry Sherman, assim que o pedido aconteceu. Royal Tenenbaum é uma pessoa carente, inadequada e extremamente egocêntrica, inconformado com a ideia de “perder” sua ex-esposa, faz de tudo para ficar perto de sua família, e inventa que está morrendo. Ao contar para sua ex-esposa, faz um pedido inesperado, pede para passar mais tempo com eles, até o momento de sua “morte”. Etheline, acreditando na mentira, fica irritada com a notícia.

A cena acima desenrola-se no quarto de Richie, que foi transformado em um mini quarto de hospital para receber seu pai, que finge estar doente. A família não estava 100% de acordo com sua estadia lá, mas, por insistência de Richie, Royal conseguiu ficar hospedado na casa.

Henry Sherman, o noivo de Etheline, percebeu que Royal comia hambúrgueres e batata frita quase todos os dias. E que seria impossível ele ter câncer de estômago comendo tudo isso e não sentindo dor, pois sua falecida esposa teve a doença.

Henry reuniu a família Tenenbaum, e agregados no quarto de Richie e contou toda a verdade. Os personagens mostram aspecto de indignação ao descobrirem que Royal não está com câncer de estômago, até mesmo Buckley, o cachorro, na porta do quarto. Henry também revelou que não existe hospital Colby General, e que Pagoda acobertou todo esse tempo.

Etheline sempre amou Royal, até o momento em que ele a abandonou com as crianças, ela ficou decepcionada com seu ex-marido, pela mentira que ele inventou sobre estar morrendo. A personagem veste um *tailleur* cor de rosa pastel, cor que está, inclusive, quase sempre presente em suas vestimentas no decorrer do filme, estilo de roupa que sempre faz uso. De acordo com Hamburger (2014), “o figurino é um acessório do corpo, da personalidade de alguém”. E os *tailleurs* usados por Etheline durante o filme demonstram sua personalidade e conservadorismo.

Após a separação, ela não tinha se envolvido com ninguém, até Henry se declarar para ela e a pedir em casamento. O que a deixou um tanto confusa e surpresa, por não saber dos sentimentos dele. E foi esse fato que fez Royal mentir para a família, e querer passar mais tempo junto a eles.

No ambiente notam-se alguns objetos de cena antigos, como o telefone amarelo que Margot está segurando e a televisão de tubo, centralizada bem no meio do quarto. Os objetos, que fazem forte referência ao passado, refletem de certa forma nos personagens, por eles serem tão apegados a sua vida passada.

Na parede de cor azul, há um céu desenhado, e é possível notar vários desenhos relacionados à infância de Richie, desenhos feitos por ele mesmo, representando seus sentimentos em determinados momentos de sua vida. Como o desenho dele e de seu pai em uma de suas saídas de finais de semana, que foram apostar em briga de cachorros. Anderson faz muito uso das cores quentes, como o vermelho, rosa e amarelo, trazendo autenticidade e sensação retrô às cenas.

O narrador do filme relata que essa aptidão para o desenho, Richie falhou em desenvolver. O desenho que está bem mais evidente é o do Richie criança, vestido com seu uniforme de tênis, no terraço de sua casa, segurando sua ave Mordecai. Local onde antigamente ele tinha como refúgio. A parede de seu quarto é como um diário de tudo o que acontece com sua família.

A cor é uma coisa cheia de mistério. Quando estamos fazendo um filme, as definições de cores somam-se à época em que vivemos, à época em que se passa o filme e a à circunstância da história naquele momento. A cor na verdade é função da emoção, do que se quer dizer (HAMBURGER, 2014, p. 142).

A caracterização dos personagens é bem distinta uma das outra, porém, mantendo sua essência de vestimentas do passado. Margot veste um vestidinho de gola polo listrado, nas cores vermelho, vinho, laranja e branco, vestido bem semelhante ao que ela usava quando criança, até mesmo a paleta de cores. Nos olhos continua usando delineador preto, bem marcado, dando um aspecto de rebeldia e seu cabelo chanel preso à presilha tic-tac vermelha, como de costume.

Mais uma cena em que Margot é destacada com suas vestimentas semelhantes às de quando era criança, o que mostra um certo apego à sua persona do passado, refletindo na sua criança interior que nunca cresceu.

Ao seu lado, encontra-se Pagoda, o senhor de cabelos e bigodes brancos, servente da família de muitos anos, e grande amigo e cúmplice de Royal, ele o encoberta em tudo. Pagoda veste seu uniforme de trabalho, camisa de botões e calça cor de rosa, cor que também pode ser vista no pijama do senhor Royal, não só no figurino, mas também na parede, um rosa bem saturado. Conforme Heller (2013), “rosa é o tom irrealista, em todas as suas formas e matizes”. Devido ao rosa ser uma mistura de vermelho com branco.

Essa cor passa um sentimento e conceito que só pode ser descrito pela cor, como pauta Heller (2013). “Todos os sentimentos que pertencem ao rosa são

positivos - o cor-de-rosa é, na verdade, a única cor a respeito da qual ninguém pode dizer nada de negativo”.

A cor rosa, rege algumas emoções como o sentimento de amenidade, visto na cena acima, antes de Royal ser desmascarado. Porém, ele mantém sua postura, mesmo após o acontecido, tentando se redimir para sua família.

Henry Sherman veste camisa xadrez de botão, gravata borboleta na cor amarela e terno azul marinho, acompanhado de um lenço no bolso do terno. Figurino que ele faz uso o filme inteiro, trocando apenas as cores de cada peça, exceto pelo terno, que no dia do seu casamento com o Etheline, troca para um de tom mais bege.

Ao lado, temos o trio que faz uso do conjuntinho vermelho de esportes da Adidas, Chas e seus filhos, Uzy e Ari. Após a morte de sua esposa em um acidente de avião em que eles e seu cachorro Buckley foram os únicos sobreviventes.

Chas era bastante ligado a finanças antes do acidente, usava terno e gravata desde criança e logo após o acidente ficou bastante paranoico com a segurança dele e das crianças, os protege de maneira obcecada. Trocou o terno pelo conjuntinho de esportes e iniciou treinamentos de incêndio, de madrugada, em sua casa. O uso do conjuntinho esportivo vermelho representa a segurança e conforto que pode trazer a qualquer momento, para situações de emergência.

Os personagens quase não trocam de roupa durante o filme todo – chega a ser engraçado ver Stiller com seu agasalho vermelho sendo acompanhado pelos seus filhos, versões mirins dele mesmo, e com agasalhos combinando. E quando eles mudam de roupa, são variações dentro do mesmo estilo: o uniforme de tenista de Richie perde ou ganha alguns detalhes, dependendo do momento e do estado emocional dele (PEREIRA, Cineset, 2014).

Na cena, pode-se perceber Chas indignado com a atitude de seu pai, o qual já não tem um bom relacionamento desde sua infância. Royal sempre demonstrou sua preferência por seu filho caçula, Richie. Levando-o para sair aos finais de semanas e não convidando os outros filhos. Royal nunca deu um bom exemplo para seus netos se orgulharem.

Na ponta do lado esquerdo, de costas, encontra-se Richie sentado ao lado de seu pai, o qual sempre foi muito ligado desde criança. Com a descoberta que ele não estava morrendo, ficou bastante decepcionado, após tê-lo defendido, e convencido sua família a deixá-lo ficar hospedado na casa enquanto ele se recuperava. Cada

personagem tem seus problemas individuais e trajetórias marcadas por traições, desastres e fracassos.

O cineasta sugere que a relação pai-filho dos primeiros anos de Chas é colorida pela dualidade, pelo sentimento de abandono e pelas censuras que a criança faz ao pai. Assim a injustiça de que Royal demonstra reservando a Richie apenas o direito de acompanhá-lo em seus passeios na cidade; a traição a que o pai se presta, quando, ao se juntar a Chas, ele dá um tiro na mão com o rifle; O roubo de Royal à propriedade monetária de seu filho mais velho é um fator que explica a aparente indiferença de Chas a seu pai (GOSSELIN, 2003, p. 29).

Cena 4 - A solidão de Richie



Fonte: Elaborada pela autora

No salão de festas da casa de seus pais, Richie tinha um ateliê onde pendurava os quadros de Margot, pintados por ele quando criança. Nele encontra-se a barraca de Richie. Lugar onde ele gostava de passar a maior parte de seu tempo brincando. Chas, irritado com seu pai, vai direto à cabana conversar com Richie sobre a estadia dele na casa.

Antes de seu irmão chegar, Richie estava concentrado, deitado no colchonete dentro da barraca, lendo o livro *Three Plays*, escrito por sua irmã adotiva, Margot, por quem esconde uma secreta paixão, desde sua infância.

A barraca de cor amarela, que está montada, mesmo em sua fase adulta, tem como principal característica retratar a infância que ele não queria que tivesse acabado. A barraca tem um fundo azul escuro de céu estrelado, cheio de foguetes,

lua e planetas, de forma lúdica, fazendo com que a pessoa brinque com seu imaginário.

Pode-se perceber que Richie sempre gostou do universo, seguindo as referências existentes em seu quarto, como a parede pintada de céu, toda desenhada com boas recordações de suas histórias e a cortina de mesmo fundo da barraca. O universo tem a essência de exteriorizar a existência de forma singular e única, mantendo a excentricidade do ser.

De acordo com Heller (2013):

O amarelo é a cor do otimismo - mas também da irritação, da hipocrisia e da inveja. Ele é a cor da iluminação, do entendimento; mas é também a cor dos desprezados e dos traidores. É, assim, extremamente ambígua, a cor amarela (HELLER, 2013, p. 152).

Ainda conforme Heller (2013), "no idioma inglês, "yellow" significa também "covarde". Richie fugiu após o fracasso de seu último jogo, não teve a coragem de se reerguer, além de esconder seus sentimentos por Margot, porém desde sua infância deixou subentendido que tinha sentimentos por ela, sentimentos que ficavam claros em suas pinturas em cada quadro que pintava ela.

Também se encontram na barraca seus brinquedos de infância, como sua coleção de carrinhos, posta em uma mesinha coberta por um pano vermelho, cor que orna com o amarelo da barraca, por serem cores quentes. A luminária de disco de estrelinhas coloridas completa o cenário referente ao universo. Na barraca há também uma foto antiga de sua família. Richie sempre foi o mais ligado à família.

A luminária é a única iluminação do ambiente, construindo um clima, ao mesmo tempo que de aconchego, também de solidão, contrapondo com o amarelo da barraca, por ser uma cor ambígua. Richie sente-se preso às suas conquistas, haja vista os cinco troféus postos do lado direito da barraca, troféus estes que ele ganhou quando era campeão de tênis e os guardou como recordação.

Colocar todas essas lembranças em um só ambiente traz um certo conforto para o personagem, pois são objetos que fazem parte de sua infância e da construção de sua identidade.

O papel da direção de arte é selecionar os espaços, discutir a luz, o caráter dramático da ação, e fazer com que essa imagem seja uma imagem linda, mesmo que feia. Uma imagem que atinja o sentimento

do espectador, não só pelo que ele constata e vê, mas pelo que sente (HAMBURGER, 2014, p. 256).

Richie é um adulto com a alma de criança, ele ainda usa por baixo de seu terno de veludo, de cor bege, a camisa do uniforme de tênis, as munhequeiras, a testeira e um acessório que não usava quando criança, os óculos escuros. Óculos que faz uso o filme inteiro, de forma que pretendesse a “se esconder” de seu passado.

O uso do figurino é muito importante para esclarecer a construção do personagem:

No artigo da revista *live design*, a figurinista Karen Patch, que também trabalhou com o diretor em seus outros filmes afirma que para pensar o “guarda roupas” do filme ele manteve em mente a metáfora do livro, o que ela não considera comum para filmes que se passam no tempo presente, achando que às vezes estava exagerando com os figurinos, mas que a metáfora permitiu essa liberdade (CALHOUN, 2002, apud CUNHA, 2009, p. 65).

Cena 5 - A tentativa de suicídio de Richie



Fonte: Elaborada pela autora

Richie era jogador e campeão de tênis desde a terceira série, na infância ele gostava de brincar com seu rádio amador e tocar sua bateria. Virou jogador profissional aos 17 anos de idade, e ganhou os campeonatos nacionais por 3 anos seguidos, tornando-se um dos melhores jogadores do mundo.

Em seu último jogo, um dia depois de Margot se casar com seu atual marido, Raleigh St Claire, Richie ficou extremamente desestabilizado ao vê-los na plateia, e

acabou fracassando na partida, até chorou no meio do jogo e ninguém entendeu o porquê. A partida foi exibida ao vivo nos programas televisivos, e após a sua partida fracassada, saíram várias matérias ruins a seu respeito, deixando-o completamente envergonhado e melancólico.

Tentando esconder a vergonha do fracasso de seu último jogo, e seus sentimentos pela irmã adotiva, Richie decidiu embarcar em um navio e viajar o mundo por tempo indeterminado, comunicando-se com sua família através de cartas. Retornando para casa de sua mãe um ano depois, após receber a carta em que dizia sobre a doença de seu pai.

Na casa de Reilegh, no banheiro onde Margot passava a maior parte de seu tempo, Richie tentou suicídio, após sair da sala do detetive que o marido de Margot contratou. Reilegh, sem saber o que fazer, desconfiado de Margot, contratou um detetive para ter certeza se ela estava mesmo o traindo. Descobriu todos os seus casos e ficou mais abismado ainda, ao descobrir que ela fuma desde os seus doze anos de idade.

Na cena acima, em um mesmo cenário já analisado acima, sob aspectos e iluminações diferentes, Richie tira as munhequeiras e a testeira, em uma atitude de se reinventar, começa a cortar seus cabelos, que caem sob a pia do banheiro de forma contínua e aparar a sua barba.

Conforme Hamburger (2014, p. 33), “há momentos em que a fotografia e a arte se sobrepõem - por exemplo, na cor, na textura, na maneira como a luz cria sombras e cai sobre as coisas”. Como na cena acima, na qual foi usada uma gelatina em um tom mais frio e azulado, junto a um filtro na finalização digital, para dar mais dramaticidade à cena.

Consoante Bellantoni (2005, p. XXIII), “nossos sentimentos de euforia ou raiva, calma ou agitação podem ser intensificados ou subjugados pelas cores em nosso ambiente”.

Richie parecia ser o menos depressivo dos irmãos Tenenbaums. Em um momento crucial, tira seus óculos escuros e o coloca sob a prateleira abaixo do espelho, olha fixamente no espelho do banheiro, e só neste momento, que conseguimos ver o seu olhar e enxergar a imensa e silenciosa mágoa que ele carrega, e que escondeu por baixo de seus óculos escuros por tanto tempo, como se fosse uma armadura emocional.

Ele acende a luz do espelho e passa espuma de barbear em seu rosto, pega o aparelho de barbear, e olhando-se mais uma vez no espelho, na primeira passada de gilete em sua cara, olha fixamente para o espelho e diz que irá se matar amanhã.

O personagem tira a navalha do aparelho, lembra de seu pássaro, Mordecai, voando, indo de encontro à liberdade. E rememora, também, todas as lembranças que teve com sua irmã, Margot, passando repetidamente em sua mente, cada detalhe, cada momento desde a sua infância. Não aguentando mais o sentimento que tem pela irmã, e pelo que descobriu de seu passado, de todos os seus amantes e que ela fuma há muitos anos.

Dos elementos trabalhados na pós produção, temos o uso de filtros na imagem, esse filtro tem a finalidade de saturar mais a cor trabalhada e de certa forma unificar as cores dos objetos que foram filmados. O filtro utilizado ao longo do filme tem uma característica quente, aumentando a temperatura da cor dos elementos, estilizando ainda mais a imagem final (CUNHA, 2009, p. 61).

Passando a gilete em seu braço, Richie tenta o suicídio. Seu sangue escorrendo pelas mãos ao som de "*Needle in the Hay*", de Elliot Smith, torna a cena mais comovente ainda, por fazer o espectador sentir toda a dor do personagem que se sente ainda mais perdido. Dor que só consegue ser notada nesta cena do filme.

Anderson mais uma vez surpreende em uma cena que geralmente deveria ser mórbida. Na cena pode-se notar até mesmo a disposição dos restos de cabelo e barba sob a pia, junto aos seus pertences. Como cada detalhe foi pensado para ficar harmônico de acordo com sua estética.

Ao decorrer da análise, é possível notar como as peças vão se encadeando uma na outra, em sua construção visual. Como as cores, que em determinados pontos, tem uma característica de explicar algum ponto da história. O figurino de cada personagem tem remete seus sentimentos e personalidades, apesar de manter o padrão de figurino desde a infância, nota-se como esses figurinos vão se desconstruindo, porém, mantendo toda a sua essência. De acordo com os momentos vividos e as experiências. A casa dos Tenenbaums, onde ocorre a maior parte da história, é também, como um personagem, a casa é o ponto de partida, de onde tudo começou. Desde os desentendimentos de Royal com sua família, quanto a superação de suas diferenças. A casa tem uma certa dicotomia que separa e une a família. O quarto de cada personagem, tem cenários diferentes, remetendo a suas

personalidades, com suas paletas e objetos pessoais bem característicos, que contam parte de suas histórias.

6 CONCLUSÃO

A partir deste estudo, percebi como podemos estar em constante relação com cada elemento ligado à direção de arte, não só no audiovisual, mas também, na vida real. E como somos influenciados por cada elemento. Este trabalho procurou responder a seguinte questão: como a direção de arte constrói visualmente o cinema.

Para entender este universo criativo que é a direção de arte, foi preciso contextualizar o cinema e abordar cada elemento em forma de tópico, para exemplificar e deixar claro como funciona a concepção visual na narrativa fílmica e sua importância. Pois é essencial imergir na construção visual de um filme, para melhor entendimento.

O filme *Os Excêntricos Tenenbaums* é um exemplo de autenticidade no que concerne a direção de arte no audiovisual. De acordo com o estudo feito por análise de imagem, pode-se concluir como cada objeto, cada cenário, cores e figurinos usados na narrativa, desvendam um pouco sobre os personagens e seu universo, envolvendo o espectador em sua narrativa.

E para a compreensão da importância de cada elemento, precisou fazer uso da análise de imagem para contextualizar o significado de cada cena que foi escolhida para análise. Elementos visuais que produzem sentido para os espectadores, além do enredo. O diretor Wes Anderson envolve-se em todo processo de produção, o que traz singularidade aos seus filmes, com seu estilo único.

Com base no presente estudo, foi possível concluir a imensa importância de cada elemento, e como cada um deles contribui para a construção plástica da direção de arte, assim, exercendo funções de comunicar aos espectadores. De forma a auxiliar ao que diz respeito ao ritmo e à construção da narrativa. Como as cores se transformam, junto à iluminação, transmitindo emoções nos espectadores e mensagens significativas.

7 REFERÊNCIAS

- Bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 9ª ed. - Campinas, SP: Papirus, 2012.

BELLANTONI, Patti. **If it's purple someones gonna die: the power of color in visual storytelling for film**. Oxford, UK. Focal Press. 2005.

BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo (orgs). **A Direção de arte no cinema brasileiro**. Caixa. 1ª edição. 2017.

BUTRUCE, Débora Lúcia Viera. **A Direção de arte e imagem cinematográfica. Sua inserção no processo de criação no cinema brasileiro dos anos 1990**. 2005. 227f. Dissertação (Mestrado em comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Imagem e Informação, Universidade federal Fluminense, Niterói, 2005.

BROWNING, Mark. **Why His Movies Matter**. Santa Barbara: Praeger. 2011.

CUNHA, Humberto Thimoteo. **O design de produção nos filmes de Wes Anderson**. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.

GONZALO POLANCO, Margarita. **La estética en los filmes de Wes Anderson - La Dirección de Arte a través de la representación visual del cine de autor**. Trabajo final de grado. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. 2015.

GOSSELIN, Myriam. **L'influence du rapport à la figure du père dans le processus de construction identitaire des personnages du film The Royal Tenenbaums de Wes Anderson**. Maîtrise en littérature, arts de la scène et de l'écran - Université Laval, Québec, Canada. 2013.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. São Paulo, 2013.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac São Paulo; Edições Sesc São Paulo, 2014.

KANDINSKY, Wassily. **Do Espiritual na Arte - E na Pintura em Particular**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1996.

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design**. New York: Allworth Press, 2002.

MOURA, Carolina Bassi de. **A Direção e a direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho**. Tese (Doutorado) - Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas - Escola de Comunicação e Arte, Universidade de São Paulo. 2015.

MUANIS, Felipe. **As pequenas estranhezas na arte de Wes Anderson**. Rio de Janeiro - RJ, 1º ed, 2018.

RIZZO, Michael. **The Art Direction Handbook for Film & Television**. United Kindom: Focal Press. 2005.

- Internet

FILMOW. **Wes Anderson** (l) <<https://filmow.com/wes-anderson-i-a38301/>> Data de acesso: 12 set.2019.

FISKE-DOBELL, Emma e MCCULLOUGH, Susannah. **Margot Tenenbaum - Anatomy of a Style Icon**, 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qEzT8StSNi4&list=LLiY4gxUq19stzVZQ3t6CJSg&index=2&t=0s>>. Data de acesso: 05 out. 2019

LISOWSKI, Tom. **Conversations With Production Designers & Art Directors**, 2012. Disponível em: <<http://www.artstars.us/?p=787&page=15>>. Acesso em: 12 set. 2019

MUNIZ, Larissa. **Os excêntricos Tenenbaums e o absurdo da perfeição**, 2017. Disponível em: <<https://medium.com/o-s%C3%A9timo-blog/os-exc%C3%AAntricos-tenenbaums-e-o-absurdo-da-perfei%C3%A7%C3%A3o-ff2563882a67>>. Acesso em: 02 set. 2019.

ROMANO, Paula. **Os livros dos filmes de Wes Anderson**, 2015. Disponível em: <<https://www.updateordie.com/2015/07/10/os-livros-dos-filmes-de-wes-anderson/>>. Acesso em: 03 out. 2019.

SÁ, Maria João. **15 anúncios que provam que Wes Anderson é um gênio da publicidade**, 2018. Disponível em: <<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/wes-anderson-publicidade/11/>>. Acesso em: 24 set. 2019.

SCHWATZ, Austin. **The Fonts of Wes Anderson**, 2017. Disponível em: <<https://vimeo.com/239903736>>. Acesso em: 07 set. 2019.

PÉCORA, Luísa. **As marcas do cinema de Wes Anderson**, 2014. Disponível em: <<https://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/cinema/2014-07-05/as-marcas-do-cinema-de-wes-anderson.html>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

PEREIRA, Ivanildo. **Os Excêntricos Tenenbaums**, 2014, Disponível em: <<https://www.cineset.com.br/os-excentricos-tenenbaums/>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

- Filmografia

A Vida Marinha de Steve Zissou. Direção: Wes Anderson. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 2004. (119. min), legenda, DTS | Dolby Digital | SDDS. Cor. 35 mm.

Bottle Rocket. Direção: Wes Anderson. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1996. (91 min), legendado, Dolby SR | SDDS. Cor. 35 mm.

Moonrise Kingdom. Direção: Wes Anderson. Estados Unidos: Focus Features; Indian Paintbrush 2012. (94 min), legendado, Datasat | Dolby Digital. Cor. 35 mm.

Os Excêntricos Tenenbaums. Direção: Wes Anderson. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 2001. (110 min), legendado, DTS | Dolby Digital | SDDS. Cor. 35 mm.

O Fantástico Senhor Raposo. Direção: Wes Anderson. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2009. (87 min), legendado, DTS | SDDS | Dolby. Cor. 35 mm.

O Grande Hotel Budapeste. Direção: Wes Anderson. Estados unidos: Fox Searchlight Pictures, 2014. (99 min), legendado, SDDS Datasat | Dolby Digital | Dolby Surround 7.1. Cor. 35 mm.

Três é Demais. Direção: Wes Anderson. Estados unidos: Touchstone Pictures. 1998. (93 min), legendado, DTS | Dolby SR | SDDS. Cor. 35 mm.